

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN 3-5 MELALUI BERMAIN MENJEPIT PAKAIAN DI KELOMPOK BERMAIN

Ririn Farianti Triwulandari

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: ririn.tri.wulandari@mhs.unesa.ac.id

Sri Widayati

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: widapgpaudunesa@gmail.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 3-5 melalui bermain menjepit pakaian. Subjek penelitian adalah anak usia 3-4 tahun di PG Tunas Bhakti Mojokerto dengan jumlah 15 anak terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi yang dilakukan oleh teman sejawat dan dokumentasi yang berupa foto kegiatan anak dalam proses pembelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 3-5 melalui bermain menjepit pakaian sebesar 36,7% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II. Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain menjepit pakaian dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 3-4 pada anak usia 3-4 tahun di PG Tunas Bhakti Mojokerto.

Kata Kunci : Lambang bilangan, Bermain menjepit pakaian.

Abstract

This classroom action research aims to improve the ability of knowing the symbols of number 3-5 through clothespin game. The subject of this study were 15 pre school students of Tunas Bhakti Sugunung Mojokerto playgroup aged 3-4 years old consisted of 5 boys and 10 girls. Data collection technique that used in this study was the observation which made by peers and documentation activities in the form of photos of children in the learning process. Data analysis technique in this study is using descriptive statistical analysis. The results of the study showed an increased ability to recognize symbols of number 3-5 by playing clothespin game with percentage 36,7% based on the evaluation of the results of the cycle I and the cycle II. According to the description above, it can be concluded that playing 2 clothespin game can increase the ability of knowing the symbols of number 3-5 for pre school students of Tunas Bhakti Sugunung Mojokerto playgroup aged 3-4 years old.

Keywords: the symbols on number, clothespin game.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada seluruh aspek perkembangan anak. PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan semua potensi secara maksimal. Hal ini sesuai dengan UU NO. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bab I, pasal I, butir 14 yaitu Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar

anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kelompok bermain sebagai salah satu lembaga PAUD yang merupakan bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 3-4 tahun. Usia 3-4 tahun merupakan masa emas (*golden age*) yang tidak akan berulang, karena merupakan masa paling penting dalam pembentukan kepribadian, kemampuan berpikir, kecerdasan, keterampilan, dan kemampuan anak bersosialisasi.

Salah satu lingkup perkembangan yang harus dicapai pada tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun adalah kemampuan kognitif yang terdiri dari pengetahuan konsep bilangan dan lambang bilangan. Menurut

permendiknas no.58 Tahun 2009 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini usia 3-4 tahun memiliki tingkat pencapaian perkembangan yaitu mengenal konsep ukuran, bentuk, dan pola.

Namun berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti hanya 3 anak dari 15 anak yang sesuai dengan standarisasi tingkat pencapaian jadi ada 80 % dari 15 anak masih belum memenuhi standarisasi tingkat pencapaian yang tercantum dalam Permen no 58. Hal ini terbukti ketika anak diminta menghubungkan benda dengan lambang bilangan masih banyak yang belum sesuai.

Banyak faktor yang menyebabkan perkembangan kognitif khususnya mengenal lambang bilangan belum mencapai tingkat perkembangan. Hal ini disebabkan media yang digunakan kurang menarik untuk anak. Begitu pula model pembelajaran masih bersifat *teacher center* sehingga anak-anak kurang antusias untuk mengikuti kegiatan karena kurang dilibatkan.

Mengingat pentingnya mengenal lambang bilangan maka solusi yang akan dilakukan yaitu melalui kegiatan bermain menjepit pakaian. Dengan demikian anak akan lebih tertarik dan mudah mengingat lambang bilangan 3-5.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu: 1. Bagaimanakah aktivitas guru dan anak dalam kegiatan bermain menjepit pakaian dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 3-5 pada kelompok bermain Tunas Bhakti Segunung, 2. Bagaimanakah kegiatan bermain menjepit pakaian dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 3-5 di kelompok bermain Tunas Bhakti Segunung.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan anak dalam kegiatan bermain menjepit pakaian pada kelompok bermain Tunas Bhakti Segunung, 2. Untuk mendeskripsikan kemampuan mengenal bilangan 3-5 di kelompok bermain Tunas Bhakti Segunung melalui bermain menjepit pakaian.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini manfaat yang dapat diperoleh secara praktis yaitu: 1. Diperoleh panduan inovatif model pembelajaran mengenal lambang bilangan 3-5 dengan menggunakan permainan menjepit pakaian dengan metode praktek langsung, yang selanjutnya diharapkan dapat dipakai pada kelompok bermain yang lain, 2. Diharapkan akan mengurangi adanya kelompok bermain yang tidak mengenal bilangan yang nantinya akan memudahkan anak belajar matematika di jenjang sekolah berikutnya yang

lebih tinggi, 3. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai bermain menjepit pakaian dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan 3-5.

Kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari suatu pembawaan dan latihan (Susanto, 2011:97). Senada dengan pendapat di atas Menurut Robbins (1996:102), bahwa kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah potensi yang dimiliki setiap individu sejak lahir yang dapat dipelajari dan ditumbuh kembangkan sehingga seorang individu mampu untuk mengerjakan tugas sebagai seorang individu.

Mengenal merupakan kata berimbuhan yang berasal dari kata kenal. Didalam kamus bahasa Indonesia, mengenal berarti mengetahui tentang suatu hal, (Kamus Bahasa Indonesia Modern, 2002:194).

Sedangkan lambang merupakan tanda tentang lukisan, lencana, huruf atau tanda yang digunakan untuk menyampaikan maksud atau pesan (Daryanto, 1997:104). Dengan menggunakan lambang seseorang dapat menyampaikan sesuatu dengan lebih singkat tanpa harus menuliskan segala sesuatu yang tersurat. Adapun bilangan adalah banyaknya benda, jumlah, satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan (Suyadi, 2001:38).

Berdasarkan ketiga pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian mengenal lambang bilangan adalah mengetahui tentang lukisan, lencana, dan huruf yang menunjukkan banyaknya benda, jumlah, satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan. Kemampuan dalam mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini adalah anak dapat menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10, dan anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan gambar.

Piaget (dalam Mayesty, 1990:42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan menurut Parten (dalam Sofia, 2005:85) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Senada dengan pendapat di atas Docket dan Fler (2000:41-44) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang

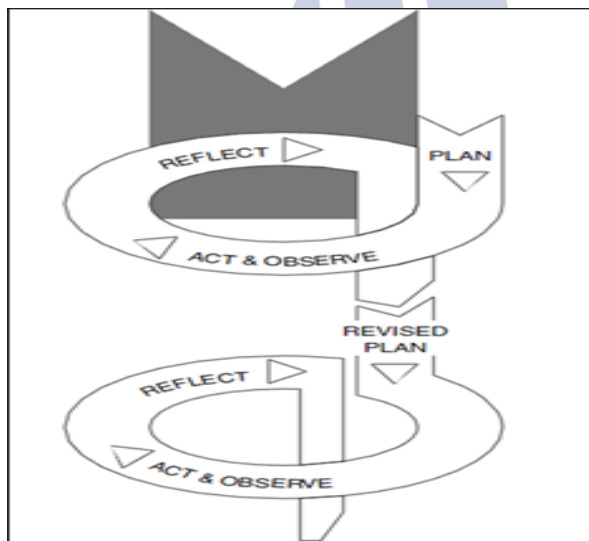
kompeten serta pengalaman multimedia yang melibatkan semua indera dan menggugah kecerdasan jamak seseorang, serta bermain merupakan kendaraan untuk belajar.

Pengertian bermain menjepit pakaian dalam penelitian ini adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan media jepitan baju, kartu angka dan macam-macam pakaian (kaos, kemeja, rok dan celana) untuk membilang dan menghubungkan.

Bermain menjepit pakaian, merupakan permainan yang diciptakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan dengan peraturan yang telah dibuat dan disepakati bersama, dengan cara mengambil kartu angka dan menjepit pakaian yang sudah tertera angka dan dicocokkan sesuai dengan angka yang diambil.

METODE

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 3-5 anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Bhakti Mojokerto melalui bermain menjepit pakaian menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan mengembangkan desain model Kurt Lewin. Desain dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1

Sumber : (Arikunto, dkk., 2008:83)

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Tunas Bhakti Kota Mojokerto yang berjumlah 15 anak, dengan rincian anak laki-laki sejumlah 5 anak dan anak perempuan sejumlah 10 anak.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Adapun yang diobservasi dalam pengumpulan data ini adalah kemampuan anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Tunas Bhakti Kota Mojokerto yang berjumlah 15 anak dalam mengenal lambang bilangan 3-5 dengan menggunakan kegiatan bermain menjepit pakaian.

Selanjutnya setelah diperoleh nilai rata-rata aktivitas guru dan anak selanjutnya dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Adaptasi dari Sudjiono, 2010:43)

Keterangan:

P = Prosentase

f = Nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak

N = Skor maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Untuk menghitung presentase keberhasilan anak digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

(Arikunto, dkk., 2008:56)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan tiap siklus ada 2 pertemuan, tiap siklus penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dalam tahap perencanaan peneliti mempersiapkan Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian sebagai pedoman pelaksanaan. Berikutnya mempersiapkan lembar observasi pedoman pelaksanaan pengamatan serta mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar.

Tabel 1

Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Anak

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	Aktivitas guru	62,5%	87,5%	Meningkat 25%
2.	Aktivitas anak	54,1%	79,2%	Meningkat 25,1%
3.	Kemampuan mengenal bilangan 3-5	46,7%	90%	Meningkat 43,3%

Hasil dari penelitian ini pada siklus I aktivitas guru menunjukkan prosentase 62,5% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87,5%, aktivitas anak pada siklus I sebesar 54,1% meningkat menjadi 79,2% pada siklus II sedangkan kemampuan mengenal lambang bilangan 3-5 pada siklus I sebesar 46,7% meningkat menjadi 90% pada siklus II.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat Dewey (dalam Montolalu: 2009: 1.7) bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Dengan kegiatan bermain ini diharapkan tujuan belajar dalam mengenal bilangan 3-5 dalam aspek membilang dengan menjepit pakaian dapat dicapai secara maksimal dan terbukti dalam siklus II kemampuan mengenal bilangan anak mengalami peningkatan yang signifikan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 3-5 pada usia 3-4 tahun di KB Tunas Bhakti Mojokerto telah tercapai. Sesuai dengan tingkat perkembangannya anak usia 3-4 tahun mampu menyebutkan urutan bilangan 1-5 dan mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-5.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 3-5 pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Bhakti Mojokerto ditemukan beberapa saran sebagai berikut: 1. Perlunya alat peraga atau media yang benar-benar efektif seperti kegiatan bermain menjepit pakaian dalam pengajaran untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal bilangan di Kelompok Bermain Tunas Bhakti Kota Mojokerto yang

sesuai dengan kondisi fisik dan perkembangan mental anak, 2. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan, serta memberikan stimulus seperti motivasi, 3. Penyampaian materi dan tahap-tahap kegiatan dengan jelas dan berurutan, selain itu menenangkan anak sebelum kegiatan dimulai, 4. Hasil penelitian ini dapat ditindak lanjuti pada penelitian selanjutnya dalam hal meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 3-5 atau angka lainnya melalui kegiatan bermain menjepit pakaian atau kegiatan yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badadu, Sutan Mohammad. 2002. *Kamus Bahasa Indonesia Modern*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Daryanto, 1997. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mayesty. 1990. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta Barat: PT. Indeks.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Resiayati. 2010. *Permainan Edukatif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Sudjiono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Suyadi. 2001. *Mengenal Lambang Bilangan*. Klaten. Intan Pariwara.
- Sofia, Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.